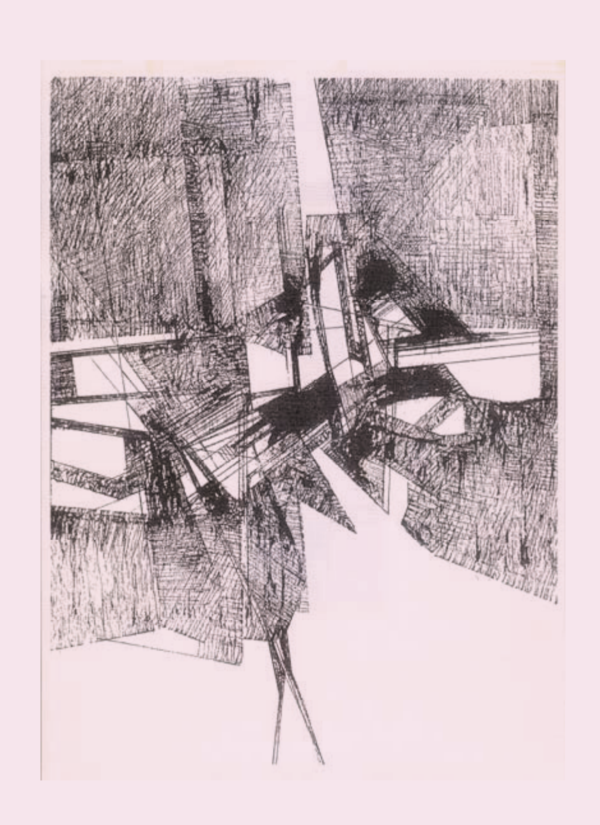
DIBUJAR, PROYECTAR (LV)

DIAGRAMA, DIAGRAMAR (2)

por

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA



CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA
DE LA *ESCUELA DE*
ARQUITECTURA
DE MADRID

5-34-90

DIBUJAR, PROYECTAR (LV)

DIAGRAMA, DIAGRAMAR (2)

por

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA

CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA
DE LA *ESCUELA DE*
ARQUITECTURA
DE MADRID

5-34-90

C U A D E R N O S
D E L   I N S T I T U T O
J U A N D E H E R R E R A

NUMERACIÓN

2 Área
51 Autor
09 Ordinal de cuaderno (del autor)

TEMAS

1 ESTRUCTURAS
2 CONSTRUCCIÓN
3 FÍSICA Y MATEMÁTICAS
4 TEORÍA
5 GEOMETRÍA Y DIBUJO
6 PROYECTOS
7 URBANISMO
8 RESTAURACIÓN
0 VARIOS

Dibujar, proyectar (LV)
Diagrama, diagramar (2)

Instituto Juan de Herrera.
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
Gestión y portada: Almudena Gil Sancho.
CUADERNO 384.01 / 5-34-90
ISBN-13: 978-84-9728-438-7
Depósito Legal: M-34866-2012

ÍNDICE

1. Introducción

En este volumen se recogen una serie de resúmenes comentados que son referentes y contextos donde ha tenido lugar la reflexión sobre el diagrama y el diagramar.
De algún modo queda patente que la “figuración”, o va acompañada por palabras, o se queda a las puertas del lenguaje; y cuando la palabra atraviesa y se enreda en lo grafiado (gramado) aparece el diagrama.
Diagrama: figura del pensar que hace pensar o que memora lo pensado. Figuración que necesita de la palabra, directa, analógica, poética, racional… para sostener una semiología, para provocar una parada lingüística o para estimular un discurrir declarante, tentativo y extrañante.

La grafía necesita palabras (21/03/11).
La pintura, el dibujo…, la fotografía… la grafía no se basta por sí sola para sostenerse en el ámbito de la civilidad, porque la palabra es el ente activo que, al rebosar desde la espontaneidad colectivizada, conforma el fondo donde es posible la ejecución y la contemplación de todo lo manifestable desde el interior de los cuerpos vivos.

2. Deleuze. “Pintura. El concepto de diagrama” (Ed. Cactus, 2007)

Deleuze. “Pintura. El concepto de diagrama” (03/04/09)
Deleuze. Pintura (ed. Cactus, 2007).
Se pintan catástrofes, desequilibrios, pintar es una catástrofe.
Catástrofe del color (Turner).
Necesitamos una catástrofe (caos) en el acto de pintar para que salga algo, para que salga un huevo (cosmogéneis) (Klee).
Cezanne. Pintar tiene dos momentos: 1º el caos; luego la catástrofe; de ahí sale algo.
Los pintores no hacen sino pintar el comienzo del mundo (génesis-separación y nudo).
El comienzo del mundo es el mundo de antes del mundo (danza química, danza de trazos) (pasión activa desde la nada (Lucrecio).
La fina lluvia.
Bajo esa fina lluvia respiro la virginidad del mundo (lo antes del mundo).
La catástrofe está antes del pintar, y durante el pintar.
La catástrofe es pre-pictórica.
Yo y mi cuadro somos un mismo ser, somos un caos. Llego frente a mi motivo, me pierdo en él, vago, sueño, germinamos (Klee).
No veo nada, es la noche.
Cezanne: para pintar un paisaje debo descubrir las bases geológicas (del cuadro, de la posición, de la sensibilidad). Dibujo el esqueleto pedregoso (mentalmente).
Una palpitación envuelve los aspectos lineales. Todo brota de cada estado del cuadro. Comienzo a separarme, a ver lo que sale de lo que hago – Geometría (geología) dibujo que estructura la tierra.
Armazón de la tela, se dibujan los grandes planos. Todo cae verticalmente (de frente).
- Puede pasar que la pintura no vaya (no fluya).
Kant distingue un sublime geométrico y otro dinámico (quietud, movimiento).
Estados:
1º Caos.
2º armazón – Sombras, geometría.
3º Emoción, liberación, los colores.
El armazón se ha derrumbado nuevamente.
(1º y 2º son el mundo del dibujo (?).
4º Todo fluye, color-amor.
5º Recomienzo.

1º Caos – abismo.
2º Algo sale del caos – el armazón, la geología.
3º Todo vuelve a caer.
Sin dudas esto no funcionaría.
¿Qué pasa si todo no fluye? (Pag. 34).

Deleuze. Pintura.
Matriz.

El lienzo (o el papel) es el yermo bullicioso, silente, tensante... vacío, caótico, solicitante (punto gris de Klee).
El lienzo es el huevo, matriz de las dimensiones (de la territorialidad roturable).
Muerte que quiere ser matriz.
Geometría que quiere deshacerse en vida (que salta por encima del que pinta).
Previsión y alocamiento, precálculo y decisión incontrolada. Comienzo del mundo.
Cada vez que me bloqueo tengo que pasar a otra atención (visión con otra perspectiva).
Luego lo aparecido tiene que tratarse como un ámbito matriz, como una Kohra que busca y empieza un acontecer, ya asomando en lo hecho.
Huevo cósmico. Caos señalante encendido (la tiniebla, la noche).
Lucha contra los clichés (prefiguraciones).
Clichés – fantasmas, fantasías, recuerdos muertos, esqueletos de recuerdos.
La matriz entusiasta es un ectoplasma prendido por los trazos, palpitando.
La catástrofe es la lucha contra el cliché.

Bacon: Yo hago marcas-limpieza (aclaración).
Las marcas limpian-diagraman.
La matriz es diagramática, configurativa, elástica, degradable. Y radical: en planta, en presencia, en sección.
Diagrama – esa zona de limpieza que hace catástrofe sobre el cuadro (que borra los clichés previos). Del diagrama surgen las figuras.
Diagrama – caos germen – "matriz configural".
Diagrama: unidad para hacer sentir esa catástrofe – germen.
Si el diagrama se extiende por todo el cuadro, es la ruina (expresionismo abstracto, informalismo).
Lógica del diagrama es lógica de la pintura.
El diagrama es la función objetil, configural, trazadora, de cada pintor.
Pintar: Catástrofe, germen (diagrama).
Espacio matriz – caos germen (segundo o tercer momento).
Diagrama (posibilidad de hecho) modo configurante, palpitante, presionante.(forma formante).
Se pinta en momentos – sucesivos.
Diagrama en el arte de pintar -> limpieza, borrado, preparado, etc, re-moción).
Tensión esquemática – activa – difusa.
Presencia – hecho pictórico.
Diagrama – datum.
Diagrama – factura.

Dibujar es limpiar el atestado papel blanco. Dibujar es borrar.
El papel (el cuadro) está lleno de lo peor. Hay que quitar esas cosas invisibles que han tomado el papel (los clichés).
Cliché es simulacro.
Diagrama es borrado de clichés.
Negación de clichés.
Todo lo encontrado se vuelve cliché.
Las ideas son clichés.
La tarea del pintar es escapar del cliché.
Cliché – tema – objeto.
<u>Hecho pictórico</u> – Juego de luz y color en el marco.
Cliché es referencia narrativa y figurativa.
<u>Aprehender prácticamente una pintura es mirarla suprimiendo toda historia.</u>
El asunto de la pintura es hacer visible lo invisible, es pintar cosas invisibles. Lo visible son figuraciones, lo invisible son fuerzas, tensiones.
La catástrofe (diagrama , matriz) es el lugar de las fuerzas (del hacer). Deformación.
Pintar es "capturar una fuerza".
Diagrama es lugar de fuerzas. (Campo de fuerzas, Faraday, Lewin).
Pintura – fuerza que forma.
Pintar es lo que queda sin la fuerza.
Tercer ojo pictórico.
Las intenciones positivas del hacer artístico son clichés.
El cliché es fundamentalmente intencional.
Toda intención (idea) es intención de cliché.
No hay arte sin intención (figuración, narración).
La pintura es la lucha contra la forma intencional (formante o desencadenante).
Lucha contra el cliché (diagrama o campo de fuerzas). La lucha es la catástrofe. Diagrama operatorio.
Diagrama es posibilidad de hecho. Hecho es relación con la fuerza (lo que hay que hacer visible).
La fuerza deforma los cuerpo (?).
Lucha contra la sombra.
Kafka: lo que cuenta no es lo visible sino las potencias diabólicas del porvenir que golpean la puerta.

El porvenir es la muerte (1ª) y la disolución – corrupción (muerte 2ª)
Y sus fuerzas las que golpean y se asoman en la puerta.(Diddi-Hubermans).

He aquí un primer estadio: pinto un espectáculo horrible y una boca que grita frente a dicho espectáculo. Por bello que sea, es todavía de lo figurativo y de lo narrativo. Segundo estadio: borro el espectáculo, no pinto más que la boca que grita. Me hizo falta pasar por el diagrama, por la catástrofe que ha arrasado cualquier figuración. Y pintar la boca que grita quiere decir no sólo que la pinto, sino que he captado las

potencias que la hacen gritar. Y lo he hecho de tal manera que la boca que grita deviene tanto la amiga de esas potencias como la enemiga. Esas potencias son como transformadas.

Mi cuerpo se me escapa.
Ver la muerte – esto es ver la muerte y ver la extrañeza de abyección espontánea de un cuerpo autónomo trazando huellas.
La literatura desborda la narración.
Abyección – esfuerzo con el que el cuerpo tiende a escparse por un resquicio.
Con vergüenza (¿).
Con vergüenza quiero reducirme y escapar.
Vómito, grito: son escapes por un agujero.
Pintar:
1^er^ tiempo: forma intencional (formante, desencadenante, ambivalente) figurativo – narrativo (desencadenante en la doxa).
2º tiempo: instauración del caos (negación – pasión destructiva). Caos germen o diagrama hacia el hecho pictórico.
3^er^ tiempo: hecho pictórico, cosmogénesis, mundo de fuerzas (de abyección y muerte).
Dibujo – espacio . resultado autoreferencial.
Dibujar – tiempo, secuencia, sucesión, superposición.
Analogía pictórica (artística) es analogía relacional (o dinámica) genérica, dispersa.
Analogía de des-semejanza.

Abyección, abyecto (diccionario RAE).
Bajeza, ensilencimiento (sordidez), abatimiento, humillación.
Ab-yecto, arrojado, fuera de control.
Lo que se corrompe por naturaleza.
Lo que se enajena por naturaleza.

Presencia-> ascensión, erección.
Un diagrama es una instancia operatoria.

Diagrama.
Deleuze – pintura.
Diagrama pictórico (caracteres).
- 1^er^ carácter. Diagrama como puesta en relación del caos y el germen (la destrucción y la prosecución). Abismo ordenándose (Grenier).
- 2º carácter. El diagrama pictórico es manual. (ciego; mano trazadora) mano desencadenada que no obedece al ojo.
La pintura como arte manual (no visual).
(sin ojo aparece el caos).
La mano es ciega, aunque tenga reglas movimentales.
Ya no veo nada. Hago sin ver.
Worringer (El arte gótico): mano animada de una voluntad extraña.
Llamar a la pintura sistema línea/color es definirla como arte visual, desde fuera, sin proceso.
Llamarla sistema trazo/mancha es señalarla como arte manual (ciego) desde dentro con proceso.
Agenciamiento – agenciarse, rodearse, prepararse, disponer. Enseres para pintar. Enseres y situación.

*

El tema de la ventana es algo extraño. Hay un artículo muy bello, muy maravilloso de Virilio sobre lo audiovisual, que acaba de aparecer en los *Cahiers du Cinéma*. Encuentro cinco, seis páginas muy bellas. Es el mejor Virilio. Dice que hay dos momentos, dos invenciones fundamentales ligadas a la casa. Lo primero es la puerta-ventana, todo ha comenzado por la puerta-ventana como pieza fundamental de la casa: entro y salgo y la luz entra y sale. Pero él dice admirar la abstracción de la ventana. Pues aún cuando físicamente se pueda –no sin esfuerzo-, no se supone que uno entre o salga por la ventana. La ventana es un orificio para que el aire y la luz entren y salgan. Su abstracción es por tanto una abstracción demente. Tener la idea de hacer ventanas que no sean puertas-ventanas es un grado de abstracción muy grande. Se trata, según dice Virilio en su brillante texto, de la primera gran abstracción... como decirlo... antropo-cósmica. A saber: el aislamiento de la luz.

El texto de Focillon no es bueno.
Ve la mano como sirviente del ojo.

¿Cómo se pinta un cuadro?.
Fenomenología – imaginal del pintar (yo).
Caballete – frente a algo (ventana).
"Pintor" en alemán es manchador.
Hay un momento en la pintura (el dibujo) en que mano y ojo (trazar y mirar) son enemigos.
Diagrama es trazos/manchas.
(geografía/territorio, confrontación o sección) de-significados (insignificantes) un caos.
- 3er carácter.
El diagrama es el germen (el gris) la matriz, la voluntad de significación. La resonancia significante de la matriz.
Trazo es manual.
Línea es visual.
Escisión que se puede apreciar como huella.
El tercer carácter es el diagrama contemplado, sentido como reactivo, como provocación.
Del diagrama-mano, gesto, sale el "tercer ojo" (sensibilidad del hacer).
- 4º carácter.
Nunca ha habido pintura figurativa. Deshacer la representación para hacer surgir la presencia.
- Representación es el antes de pintar.
- Presencia es lo que sale del diagrama.
Imagen sin semejanza.
Pintura es imagen sin semejanza.
Icono es presencia, no representación.
Imagen en tanto que presencia.
Icono – presencia de la imagen.
Diagrama es la instancia que deshace la semejanza para producir "presencia" (antes y después).
- 5º carácter
El diagrama aparece en el cuadro (no está en la cabeza del pintor).
Abismo ordenante.
El pintor desde el diagrama busca el invento de una necesidad, de una inestabilidad. (Completitud y acabado).
Diagrama generalizado – informalismo.
Superposición (Cezanne).
Articulación – cubismo.
-> Lo completo pero inacabado, lo que permite seguir...
En el mínimo, el diagrama se acerca al código (?). Geometrismo (?).

El diagrama en la pintura es manual (Trazos y manchas), pero se aprecia con la vista.
Cuando el diagrama invade todo triunfa el orden manual (en el expresionismo abstracto).
Línea que no traza contornos, que no tiene interior ni exterior es la línea manual. Línea que expresa la rebelión de las manos frente al ojo.

El expresionismo no pinta en el caballete (pinta sobre lo horizontal).

3. Jean-Luc Nancy. "Le plaisir au dessin"

El placer en el dibujo (1) (04/07/09).
El placer en el dibujar.
El placer en (frente) al dibujo.
El placer dibujando.
El placer dibujante.
Dibujar no es exactamente dessiner.
Deibuxar - desbrozar, tallar…
Dessiner - trazar-resaltar...

*

Jean-Luc Nancy
Le plaisir au dessin.
M. de B.A de Lyon, 2007 (Ed. Hazan, París).

*

S. Ramond.
Un placer al alcance de la mano.
Placer de dibujar-placer de desear.
-> Dibujo como juego en obra del deseo dibujante.
Para Rafael el placer es una condición y un peligro. Rafael muere de excesos sexuales.
Rubens se entregó al placer y al deseo.

*

J. Luc Nancy.
El dibujo es la apertura de la forma. Apertura como comienzo, origen, elán (arranque) y como disponibilidad o capacidad (habilidad trazadora).
Dibujo como gesto dibujante y no como figura trazada. Dibujo como inacabamiento esencial y "no conclusión" de la forma (Leonardo).

Dibujar <->Dessin
Dessin traducible por dibujar como resalte resaltante, perfil perfilante, sustantivo de acción.

Dessin tiene un valor dinámico energético e incoactivo que la palabra pintura ha perdido.
Dessin participa de un régimen semántico en que acto y potencia son mezclados y en el que el estado (dibujo) no puede desprenderse del sentido del gesto, del movimiento, del devenir.

Dessin es más dibujar que dibujo.

Dibujo designa o contiene una suspensión esencial de la realidad acabada: "esto es un diseño-dibujo o de Rembrand"

Dessin… dibujar marcado-di-seño, señalación que di- que suspende.

El dibujo de alguien (mío) es la manera de dibujar y es la parte que toma en ese alguien el dibujar, el papel que toma en el interior de su trabajo (en mi caso es el fin de un cumplimiento).
El dibujar-dibujo de alguien es su "arte", su "saber hacer". Pensamiento de lo impensable y lo imposible de hacer (de lo irrepetible verdadero).
En la idea de dibujar-dibujo está la singularidad de la apertura, (Ver Agamben) de la formación, del elán o el gesto. Está la idea de que la forma para formarse no puede estar dada.
El dibujar es la forma no dada, no formada.
Dibujar es lo contrario de lo dado, es inventar, es dar nacimiento.
Una figura así viene (aparece). Esta es la fórmula del dibujar-dibujo que implica el deseo y la espera de la forma, una colocación respecto a una venida, a una sorpresa (relacionar con Deleuze).

*

El dibujo de Cezanne que persigue la aparición bajo la apariencia (Y. Bonnefoy).

*

El dibujar de la obra es la obra misma. La obra es dibujo. El dibujar no es un arte secundario, es el arte total, lo que hay de arte en todo arte.
(E. Escoubas. "La Main heureuse").
Obra gráfica-pensamiento y ceguera (Saura).

Línea espaciada de todo punto a todo otro para instituir la idea (lo visible) (Mallarmé).
Dibujo es lo que aparece primero, que sale de la nada. Bailly.

*

Qué es la forma?
Dibujo-elemento de la forma en todas las artes en que se pueden distinguir un registro, un elemento, una valencia.
Vinci: "Los acordes envuelven la relación de los elementos con los que se crea la armonía que no es diferente de la línea envolvente de los elementos de la belleza humana (ver Deleuze).
La forma es la idea.
Idea sobre los modelos inteligibles de lo real.
Idea es forma (ción) visible.
La forma inteligible no es visible (sensorialmente, perceptiblemente) pero se ajusta al juicio de su sentido y su verdad. Dibujo, es desde el principio, "esbozo" (bosquejo, tentativa, inicio, gesto).
DePiles. "L'idée du peintre parfait":
La materia en el dibujar será la resistencia de una forma a su deformación (quizás la lucha con el cliché de Deleuze).

-Designio (dessein) que significa arranque, fin, horizonte de la acción. <u>Proyecto</u>, plan, esbozo de lo que se pretende.
-Diseño…

Designio es proyecto-decisión el acometer de un formar. Hacer que supondrá un alcanzar.

El dibujo es la idea.
El dibujar-dibujo es el gesto que procede del deseo de trazar una forma.
El dibujar (es proyecto).
El dessin designa la forma o la idea.

Consignación, de-signación, de-signar -> disegno – dessing .
Diseño – designio – arrastre. Trazar.

La demostración no muestra, conduce en etapas a ser seguida y asumida en su progresar.
La mostración (presentación) pone delante el hecho realizado.
Pero el hecho realizado en el dibujar es el de mostración de una formación, de una idea (visualización).
La cosa ideal o la idea de la cosa (su forma formada) no es ni un nuomeno, ni un fenómeno. Es la formación de la cosa, reformación o trans- formación en verdad.
<u>Incluso los dibujos supuestos reproductivos o imitatorios, producen siempre una idea, un sentido o una verdad.</u>
La diferencia entre estos dibujos y otros más artísticos reside en el modo de la verdad puesta en juego en ellos.
Hay una verdad pensada como conformidad verificable y otra como verdad no verificable.

Dibujar que inaugura una verdad: la de dibujar.

El pensamiento de la forma no verificable, de la forma en tanto que se forma, de la fuerza, de la forma (idea) en tanto que fuerza (dinamis). Esto es lo que hace el dibujar-dibujo, que en todos los regímenes artísticos constituye el movimiento (elemento-situación) del pensamiento "formador", ostensivo y dinámico.
El dibujar sintetiza la fuerza de una formación ostensiva y dinámica.
El dibujar no es la forma, es la manera de hacer (trazar, hacer aparecer a la vista) la forma.
Gesto dibujante (designante).
Que sea representativo de algo o no, no es importante, porque lo esencial es el modo de haberse hecho (configurado)-> velocidad del gesto, fuerza del movimiento, presión de su trazo. (Y con-catenación).
"Sobre la superficie intacta (llena o vacía) la línea puntea. Trazo que llevará a cabo su aparición y no se interrumpirá hasta haberse organizado en un lugar preciso en que el fin anula el comienzo. Será una línea continúa puesta en obra (al día) de una libertad y del placer de esa libertad y, al tiempo, del deseo de confundir placer (gozo) y libertad, de unir su común sustancia y su común subversión"
(Rene Char "Recherche de la base et du sommet").
Los objetos figurados sirven para manifestar su propio movimiento de aparición
(M. Loreau. "De la creation").
La palabra más importante es "tensión" (Picasso).

*

El dibujar es experimentado como una compulsión, como el efecto de un plan (impulso) irresistible.
Valery- los pintores muestran una compulsión precoz (priapismo del dibujar) en garabatear, esbozar, trazar,…
Vasari (sobre M. Ángel).” Su genio le llevaba al placer de dibujar y así pasaba todo el tiempo que podía...”.
El dibujo aparece en la historia como modelo de arte naciente y de nacimiento del artista.
Todos los niños dibujan (y cantan, y bailan).
El trazado (dibujo) de nuestros antepasados es la esencia de una fuerza formadora, al tiempo, musical, coreografía, cromática y poética que recibimos como gestos inaugurales de una mostración por la cual el hombre se diseñaba (diseña) y se destinaba (destina) él mismo.

*

Placer es un nombre ambiguo que quiere decir tanto contento, facilidad, poca exigencia, como alegría, gozo en el exceso.
Placer junta (mezcla) el valor del logro, la espera (el hacer) y la aspiración.
En el placer (diferenciado de la eliminación de una carencia) hay la dinámica renovada del deseo al que responde.

Placer es prosecución de un hacer en pos de un deseo que se refuerza en el propio hacer prosecutivo.

Deleuze. “El placer interrumpe la positividad del deseo... único medio para una persona o sujeto de encontrarse en un proceso desbordado (sin bordes).
En el placer (no como satisfacción) el sujeto se desborda (pierde los límites de su interioridad).
Adorno: “cuanto más se comprenden las obras de arte menos se gozan” (utilitariamente, burguesamente).
El placer del arte(gozo) no es el gozo en asumir el objeto (la obra) sino el placer de colocar al sujeto lejos de él (fuera de sí).
Hegel. Las obras de arte no están hechas para ser consumidas. La contemplación no consume lo que contempla. Sólo renueva el hambre y la sed.

El arte muestra su apertura de indefinida aventura formadora, de infinito encuentro con la formación, como pérdida total y como encuentro central con la potencia desconocida, extraña y cercana (interior).
Aquí está el inicio del placer: el desdoblamiento que el hacer artístico comporta, como dolor, como distancia y como acogimiento.

Stendhal: el artista sólo debe ponerse manos a su obra si se siente animado por un dulce placer que lo lleve a trabajar.

*

Animal designante-Mimesis.
La mimesis no es la copia. Es la producción, es la fundación (de la forma, de la verdad).

Designación emocionada?- acentuación del proceso.

Lo que la mimesis destaca no es la perfección sino la formación (la idea).
El dibujar manifiesta el designio de la mimesis.
Mimesis es buscar la fuerza formadora de lo dibujado (la idea) y la emoción de la verdad (aletheia).
La forma que el dibujar dibuja es esencialmente fuerza formadora. Forma formante (Fiedler y Pareyson).
El dibujar-dibujo es la dimensión común de lo estético ya que estética concierne el sentir, no como facultad sensorial sino como facultad del hacer (el sentir del hacer) o del dejar formar juntos en el límite de sus posibilidades. A este sentido se le puede llamar idea, pensamiento (?) o forma.
Designar, diseñar (dibujar) hacen el entero designio- el arte.
El designio de dibujar-dibujo es precisamente el diseño de la forma naciente (nunca dada).

El dibujar-dibujo despliega un sentido inédito (no sometido a un proyecto ya formado) implicado en el designio que se confunde con el movimiento, con el gesto de la expansión del trazado.
Su placer es ese gozo de su desarrollo o mejor, el desarrollo mismo en tanto se inventa, se encuentra y se refiere después en la conjunción de lo que no le ha precedido.
Lo que importa en el dibujar-dibujo, lo que lleva, lo que le importa y le da su impulso, su trazado, es ese nacimiento, su acontecer, su fuerza y su forma en estado de formación.
Dibujar es, a la vez, hacer nacer la forma, hacerla dejándola nacer y así mostrarla, dejar que su evidencia

se ofrezca, quede dispuesta.

Paso de lo informe y lo formado (Braque).
Todo tiene forma, hasta el hueco (Ingres).
La razón de la fragilidad fundamental del dibujo: la paradójica conjunción del ser y del no ser. (Badiou).
La dimensión formal es aquélla según la cual la forma se forma (dimensión rítmica).

Ni el nacimiento puede quedarse en un gran proceso interminable (el trazo ha de ser trazado) ni la manifestación se puede presentar de golpe.
El Estado "formando" no deja de precederse y de continuarse.
La forma formada clama por otra formación.
El pensamiento se ve como deseo reabierto siempre.
Formar una cosa es privarla de su capacidad de apertura (formación, transformación y deformación).
Designio infinito de infinitud.
El dibujo (diseño) ejecuta el gesto de su deseo.

Gesto que se ejecuta sin pensamiento, como resultado de una escucha a la espera directa de un cosmos naciente, que aloja o repele mientras se hace, en los descansos. Dibujar es como des-velar una escisión.

Deseando, el deseo se hace placer.

Deseo de movimiento, no deseo de figuración, no deseo de terminación (de muerte total).

Placer de la tensión. Completitud y conclusión son provisionales.
El deseo se redemanda (se reactiva). Su designio es intensificación, diferenciación, diseminación ilimitadas.
La repetición produce placer. El arte es un jugar con la repetición (repetir, derivando, tangenciando, …).

El placer.
O es la satisfación en que el deseo se apaga.
O es el placer que se place en su propia intensidad.
Placer de un cumplimiento o placer de atracción.
Placer de satisfacción o placer de seducción.
Apagamientp de la tensión, o reintensificación.
Contento (forma acabada) o contención (fuerza para nuevas formaciones).
Los dos placeres se combinan.
El gesto del arte en general y el del diseñar en particular no buscan el acabado ni la descarga de la tensión, sino la apertura y el aumento de la intensidad.
La satisfacción de la obra de arte sólo es un momento-límite.
Para el artista todo lleva a una intensidad mantenida que se abre al des-obramiento de la obra (Blanchot).

Agitación contenida, aterrada y compulsiva que empuja a hacer.
Sólo la obra des-obrada cuenta, la obra como indicación de un hacer perdido que se transforma en agitación hacedora.

El placer es la autoafección (relación a sí del devenir sujeto) de un querer de nuevo. El displacer será la autoafección en el reposar-se.
Auto-afección es lo que le sucede al sujeto en tanto que se relaciona con su mismidad (que le hace sujeto)
Efectuándose (haciendo) deseando, o reposando/gozando de ese deseo o disgustado, así se forma el "se", un "a sí", que, sobrevenido, produce un distanciamiento de si que destila placer o dolor, expansión o retracción.
El deseo (con su placer o su dolor) no es la respuesta de un sujeto a un objeto. Es un reenvío del ser al ser mismo (un bucle). Es envío del ser a sí, lo que se busca y se quiere, y pone al ser en tensión de sí hacia sí que lleva a una superación constante.
In-satisfacción que lleva cada vez más lejos. Esto es el arte.
El ojo envía por el aire su propia imagen a todos los objetos que enfrenta y los acoje en sí, en su superficie, de donde el intelecto los prende, los juzga y comunica a la memoria aquellos que encuentra agradables (L. da Vinci).

El deseo de cambio, de devenir, de movimiento, de no-ser. Necesidad de relación con lo otro externo

y con el sí que se destaca en el propio devenir como lo que empuja a cambiar (a desear cambiar).
El arte es un explorar el roturar activo que fabrica filigranas contra el medio cuando el sujeto se ve a sí mismo, recóndito, como depósito de una infinidad de iniciativas y procesos trazadores que salen al exterior arrastrados por la complacencia del deseo.

El hombre no puede estar consigo (quieto?, satisfecho?) tiene que encontrar algo fuera de él que le convoque.

Cuando el hombre coloca fuera de sí su propia espontaneidad corporal (dinámica, activa), descubre el arte como placer, el arte como juego que explora lo desconocido de sí.

No hay arte sin placer (arte con esfuerzo), con inquietud, con dolor).
El arte procede de una tensión que se busca, que se goza cumpliéndose, no esperando el objeto de lo acabado, sino buscando la reactivación al infinito de esa tensión.
La emoción es lo que forma la tensión en tanto la forma se tiende, se extiende, se lanza, …
La emoción da sentido a la forma que se siente formándose y abriéndose a ella misma, a su propio sentido formador.

El arte se instaura en la compulsión sostenida del formar indefinido, repetitivo, extrañado, apasionado, emocionante.

El placer del dibujar se juega en el consentimiento de sí a un movimiento en el que la ley más profunda es la fidelidad a sí mismo, a su propio elán (impulso) a la emoción; no a la reproducción de una figura dada.
El placer del dibujar no conoce formas dadas; se encuentra en el mundo como si en la dinámica de su trazado apareciera la primera forma de toda formación.
La formación que se dibuja reparte el espacio (la superficie) en todos los sentidos de la palabra: lo divide, lo reparte, lo comunica, lo hace resonar.
En la medida que el consentimiento a sí lleva a un impulso y no a un dato, a una formación y no a una figura, es consentimiento a un afuera a un otro (interior, claro) a una alteridad que, antes de nada, habrá movilizado el gesto facilitándole una vía (atracción, placer de un deseo ciego).
Consentir se a sí puede ser una fórmula para el placer del arte y para el placer en general. Placer y exigencia juntos.
Exigencia – oficio – ars – teckné -operación de producción.
La imitación de la naturaleza no ha sido otra cosa que la imitación de la inimitable fuerza formadora de una germinación y un crecimiento supuesto sin arte, sin artificio (naturales) sin búsqueda ni esfuerzo.
En el artista trabajando, el placer, el gozo no son anulados por el esfuerzo aunque si son modulados por él.

El artista trabaja de cabeza y con rutinas de oficio pero entregado a la arbitraria liberación de los clichés.

Las estéticas clásicas lo son del placer.
No hay arte sin atracción al placer infinito no conclusivo, al que tiende el placer del artista (y el del receptor).
Placer no conclusivo porque es placer de comenzar, de abrir.
Placer de un deseo menos tendente a un objeto esperado que a la apertura misma, al impulso, a la posibilidad… a una modalidad y consistencia del ser, ser de poder, energía de dinamismo que es la realidad del impulso, del comienzo.

Hacer por hacer con los ojos cerrados.
Hacer para des-ahogarse, des-bloquearse.
Hacer que, a intervalos, se registra, se sopesa, se contextua.

Formación entendida como afectación, veracidad y sentido de la forma que se forma en el acto y potencia de su formación, conformación al sí que, haciendo, se descubre y se deja ad-venir.
Las causas se invierten.
Subsiste una causa final (modelo o ideal), (se habla de representación) como las otras (material, eficiente, formadora), pero el gesto del artista no se ordena con las causas. El gesto del dibujar, que pertenece también al danzarín, al músico, al cineasta, es sobre todo un gesto de significación inmanente, sin salir del signo hacia el significado (que no sale del signo hacia el significado) sino que se ofrece al cuerpo (a un cuerpo menos activo) que no se presta a nociones y que lo acoge viniendo de más allá de la corporeidad funcional.

El cuerpo gestual es otro cuerpo distinto del cuerpo orgánico. Es el cuerpo-organon del arte, de la técnica puesta es juego gráfica, vocal, táctil o verbalmente.

El cuerpo agitado gesticulante, paralelo al cuerpo orgánico-cotidiano, convencional (cuerpo alcanzado por la conciencia de sí). Cuerpo aleatorio, arbitrario, desconocido, incausado (autopoiético)..

Ningún designio se resuelve con la reproducción de un diseño fijado rigurosamente.
Y ningún diseño se limita a transcribir simplemente el designio de donde nace.
La diferencia del gesto que diseña por el placer de diseñar (del arte) se produce cuando el designio incorpora en su intención una dimensión que le excede. Una tensión por la que se deja a la forma (formante) abrirse a su propia formación, al margen de cual sea la idea, prefiguración o fin que se busque.
Arte es placer del gesto.

Hacer por hacer, placer de trazar, placer de no buscar, de vivir, de experienciar, de compartir, de enigmatizar, de poetizar.

Matisse: Hay que seguir siempre el placer de la línea cuando ellas quiere arrancar o morir.
La cuestión del arte es la disposición a continuar.
Seguir implica una pasividad que es apertura al influjo de un impulso, de una noción, de un trazado (e-moción).
El arte contiene siempre el momento “seguir” que dispone al placer de la línea que nace entre la mano y el papel, bajo la pluma, de manera que el saber hacer con intenciones se deja llevar por la línea que todavía está naciendo.
La línea gráfica aparece en otros registros artísticos (línea melódica, arquitectónica, coreográfica, flémica, … Línea punto y plano.
(La aisthesis es diferencial por esencia).
Lo que atraviesa las diferencias es la formación.

Misterio es lo que se aclara en sí mismo, lo que no reclama razones fuera de sí.
Placer de estar abierto a lo arbitrario, a lo inesperado. (Abandono para que pueda ocurrir).
Maestría entregada a un dinamismo que la sobrepasa sin anularla.

*

“La gracia del trazo significa que en el origen del grafismo hay deuda o “don” más que “fidelidad” (Derrida “Memoires d’aveugle”).

“Cada trazo está habitado por su propia historia; es la experiencia presentada; no explica, es el acontecer de su propia materialización”. (G. Twombly).

“El dibujar/dibujo prolonga el acto de la mano y con ella el del puño, el antebrazo, la mirada, el cuerpo entero”. (Arasse. “La Memoire du dessin”).

Freud y la forma-placer.
Hay continuidad entre placer sexual y estético (la estética es cuestión de placer).
Los dos momentos del placer en el interior de un proceso destinado a la anulación y descarga de una tensión.
En lo sexual: 1er placer, progresión de la situación de seducción; 2º momento, atracción externa hasta el placer genital.
Esta progresión pone en marcha tres procesos simultáneos contrapuntados: el propio camino evolutivo de la sexualidad; a través de: 1. diferentes regímenes sensibles (vista, oído, olor, tacto); 2. y diferentes zonas del cuerpo; hasta la concentración en la zona de descarga.
La combinación de estados, regímenes sensoriales y zonas se comporta como una combinación que compone a la vez un proceso finalizante y una manera de funcionamiento autónomo que persigue poner y reponer en juego las cualidades de la multiplicidad sensible, desligando el cuerpo de una integración perceptiva volcada hacia fuera, remitiéndolo, a la pura sensación de sí como otro y como cuerpo de otro. La tensión puede acabar en placer porque, a la vez, abre el camino a la “explosión” final y porque la apertura se hace posible por la puesta en juego de una sensibilidad automatizada, desvinculada de sus finalidades ordinarias.

El juego sexual parte del otro, de lo otro irrepresentable; y se organiza como constitución de una

sola entidad sensible cortocincuitante que desencadena un proceso de retro intensificación (y aislamiento) enajenante, extrañante, delirante.

Freud señala que el conjunto de las etapas forman el fenómeno sexual mientras que la fijación en una de ellas revela una perversión.

Perversión. Sustitución de un algo por un todo? Alteración del orden o del estado de las cosas (D.R.A.R.A.E).
Desvío del fin.

Todo el análisis freudiano reposa en este doble principio: hay un cumplimiento normativo que hace del resto hechos instrumentales, y la valoración relativamente autónoma de los elementos y momentos preparatorios.
La interpretación depende de cómo entender lo relativamente autónomo.
Para Freud el placer terminal domina el conjunto.
Sensibilidad versus sensualidad.
Lo que caracteriza el placer preliminar puede designarse como sensualidad (sensibilidad que te aleja de ti y no sólo produce informaciones).
Desde aquí, el placer estético no es otra cosa que sensualidad comunicada a todo y gozosa de esa comunicación.
Sensualidad que se place en la tensión resentida como expansión del sujeto. Placer de desear.
Lacan: La paradoja de los placeres preliminares es que subsisten en contra del principio de placer. El placer de desear es placer de asumir un displacer que valoriza el acto total del amor.
La conjunción de la procreación y la sexualidad (en parte independientes) demanda atención.

Freud hace una analogía entre el placer preliminar (sexual) y la forma estética (cualificada de primado de placer). Primado dice que una forma placentera facilita el paso a la expresión de una pulsión libidinal o agresiva que busca una descarga.
La forma estética reviste la cualidad preparatoria y mediadora que cumplen en lo sexual las conductas de seducción.

Lo estético como aquello que estimula a proseguir?.

A. Freud no ve el arte en cuanto tal.

Forma estética es fuerza de penetración.
El arte produce en nosotros un saber que excede a los demás, y ese saber está formado como un dibujo, no como un lenguaje.

B. El placer de la forma (secundario en Freud como placer de la tensión) es para él, el placer estético, placer preliminar (en lo sexual). Ve la actividad artística como sublimación de la actividad sexual.

Placer – displacer son el denominador común de todas las actividades estéticas en ellas mismas.
Convergencias en el ritmo (en Freud) ritmo de las caricias -, ritmo de la poesía, ritmo en todas las artes.
El ritmo, como compás y como esquema (ritmo es próximo a figura), puede concentrase en la expresión de una pulsación (impulso) de la forma naciente.

C. Algo se juega que no puede ser reducido a una sensualización del arte (deshacer artístico) ni a una estetización del eros. Si la sexualidad hace una obra es fuera de ella (como la gestación de un hijo).

El arte puede verse como el abrazo tántrico, un indefinido "preparar" una descarga que nunca se produce, un indefinido tensionar, empezar, rastrear, formar, que aprende a disfrutar de no poder acabarse, de no encontrar conclusión.

Sublimación – (ver).
Freud distingue dos transformaciones logradas, dominando la sexualidad.
Se puede producir una conversión de la tensión en energía activa volcada al mundo (hombre emprendedor) sabio, reformador,… y se puede renunciar (temporalmente) a la satisfacción libidinal y emplear la tensión en otros fines no eróticos. Es el caso del artista.
Puede también verse esta diferencia como la que hay entre el empleo con fines elevados de la energía erótica (por un sujeto abstinente) y su empleo libidinoso radical (pautado). Este es el caso del artista. ("Un artista abstinente es casi imposible").
El saber y la acción desvían la líbido mientras que el arte la relanza.
Sublimación a lo no sexual (cultural) y sublimación sexual de lo cultural.
Placer preliminar y placer como entropía.

*

De aquí resulta un pensamiento de la forma según las dos direcciones; de la movilidad (atracción, paso, propensión, registro sensible, zona de soporte) y la determinación (registro)
En el arte no hay mensaje (todo es medio) sólo hay dirección (señalamiento) y trazo.
Desde Freud, se privilegia en el arte el momento de la tensión (no el de la intención), el momento de la fuerza formadora (más que la obra formada), el momento del placer deseante.más que el del placer conseguido.
El placer del arte es perverso (desviado de lo sexual).
El arte es siempre la perversión de conductas desviadas de sus fines cognitivos, morales, religiosos, políticos. Pero ese desvío es lo que retiene las finalidades originarias como deseables y posibles.
El designio del arte, es su idea (esquema, y ritmo) de lo que no se alcanza en ninguna idea, ideal, ideología o ideación. El arte busca lo que demanda su propio deseo dibujo-designio de ampararse en sí.
La mano del pintor se asocia con él, no es sólo la que calca la forma de los objetos sino que, llevada por su propio movimiento, describe figuras involuntarias que luego se incorporan sin intenciones preconcebidas. La pluma que corre al escribir, el lápiz al dibujar, destilan una sustancia preciosa que no es negociable pero que aparece cargada de todo lo que el poeta y el pintor recelan por emocional.
(A. Breton (Geniese du surrealisme).
El artista es la mano que por el uso conveniente del trazo pone el alma humana en vibración (Kandisnky).
El placer sería despreciable si no fuera por ese sobrepasamiento aberrante que no está reservado al éxtasis sexual, y que los místicos han conocido bien.
El ser nos es dado en el sobrepasamiento intolerable del ser… y el exceso designa la atracción y el horror de todo lo que es más de lo que es (Bataille. L'erotisme).

*

Estadios, sentidos y zonas son registros de un juego, como una fuga artística.
El arte es la historia de la repetición interminable de su propio nacimiento (que es el nacimiento del hombre).

*

El arte es la puesta en juego de una infancia de los sentidos (de nuestra relación con el mundo). Gozosa o dolorosa.
Este juego puede llevar a una "descubierta" del mundo o a la pérdida en lo irreal, fuera del mundo; puede abrir o cerrar, o las dos cosas al tiempo. Es el efecto de una manera de trazar, de sajar dividiendo en regiones.

Dibujar es seccionar, di-seccionar, des-componer el espesor de las situaciones.

Las artes se comportan como perversiones vinculadas a un estadio, a un sentido y a una zona, que se desvían de una descarga final…pero la vinculación (al ojo, al oído, etc) no es una fijación (Freud) sino una estancia en la que hay una demora para cultivar la intensidad propia de una diferencia sensible, para desbrozar un designio modulador del trazo (dibujo, pintura, música, etc).
El arte no es un "acomodo" ni como plenitud sin resto de una obra, ni como asunción de un lugar en un arte total, ni como emisión energética.
Siendo una perversión tiende a comunicar a todos su emoción.
El "Arte" es una perversión del arte.
El "Arte" (absolutizado) se basa en la forma sin alineación a la formación.
El arte no es la forma, como el movimiento retirado de una formación que se ha hecho con placer.
Kant… el arte se vuelca en la comunicación de la sensibilidad o, mejor, en la sensibilidad comunicante por ella misma o por su sentido y no por sus valores de información sensorial.
El arte es sensibilidad comunicante.
(Ranciere. "La forme et son espirit"): "toda forma estética es la deriva (el desvío) particular por la cual la forma contradice la identidad que declara.

4. J.L. Moraza. “El Reverso del dibujo”. Laboratorio de papeles. Fund. Oteiza

Laboratorio de papeles (2) (30/04/11)
Dibujar 1.
J. L. Moraza. “El reverso del dibujo”.

Ángel Ferrant.
Dibujar no es solamente distribuir trazos en un plano o representar las formas del espacio por medio de líneas sobre una superficie. Dibujar es, igualmente, llevar al mismo espacio esas líneas por medio de formas; ajustar el volumen que la imaginación crea o la razón ordena [...] el dibujo se extiende en el espacio. La escultura es dibujo en el espacio y por eso puede decirse que una estatua está bien o mal dibujada. En Aránzazu, entonces, debería haber *dibujo*, bueno o malo, para analizar a los apóstoles, pero no lo hubo. Oteiza consiguió, en contra de lo que propone Ferrant, hacer *sólo* esculturas. Esta idea de líneas sobre el papel que acaban en configuraciones de tres dimensiones, por otra parte nada original, es algo que Oteiza desaprueba rotundamente. No le interesan este tipo de traducciones. La escultura ha de surgir de un imaginario espacial, de una inteligencia estereométrica.

Desde la concavidad del reverso, la vida se contempla otra.
Todo es familiar pero extraño.
Molde de la materialidad el dibujo que revela su positivo.
Gestos sin estilo, efusiones sin cauce, sentimientos sin procedimiento.
No son signos pues un trazo no puede mentir, sino onomatopeyas psíquicas, anudamientos.
En sus quiebros desvelan una cierta pulsación, una fuerza y una debilidad, una pulsión (trieb?), y una entereza.

Dibujar como salida de la pulsión, escape, encauzamiento indispuesto.

Los trazos no pueden dejar de ser sinceros (directos, incontrovertibles).
Pizarras de papel: que en sus entrañas (reverso?, anverso?) retienen algo que nunca es un mero efecto de las determinaciones (pulsionales) de su génesis.
En el plano del arte no hay fraude aunque lo haya en su mundo.
Fuera del extenso dominio de la interpretación de un hombre que dibuja, nos quedaría la proximidad de sus rasgos y sus rasguños.
El dibujo nos iguala a todos desde la oquedad del ser, al otro lado del límite de la sutil membrana del estar existiendo. No se vive lo vivido, se vive para vivir.
No se dibuja lo que se sabe, se dibuja para saber, de acuerdo con un principio... que deja ser y no ser, que respeta la agonía tanto como el brote.
Cada papel (dibujado) es un espectro de ese envés del gesto, del seno eterno del instante de una vida (2865 millones de segundos). Miles de gestos han dejado su huella sobre la realidad (cuajada) y sobre el recuerdo en los otros.

Todos estos trazos están cerca del contramolde gráfico que es la unión de todos ellos asombrados, señalando estelas de deseos, de cálculos, de barridos.

Cada dibujo es un escenario de un hacer que da testimonio de una experiencia (velocidad, posición, sistema oculto).

Sobre el papel los restos (rasgos, trazos) marcan en ausencia de quién los originó, la metonimia de su imposibilidad.
No son documentos, son monumentos de diversidad.
La heterogeneidad hace el dibujo numeroso como un tejido de ideogramas, de injertos.

Injerto - desvío, revitalización, arranque diagramático, pulsión.

Muchos dibujos pueden reunirse pero su contigüidad (o su superposición) no permitirá otro principio totalizador que el propio autor, y ni siquiera él (el autor) es uno ni puede ser un todo a imagen de los mitos.
Cada dibujo deja que los trazos hagan su acto de presencia, enuncien.

*

Dibujar es un acto material, un desgarro (un trazo).
Garabatear es arrancar frutos del árbol y dibujar es el placer de arañar vida a la vida.
Es danza que agita el pulso del cuerpo y el espacio.
Como el ciego y el danzante, que modelan el aire, el escultor escarba la piedra del cosmos (y el dibujante fija las marcas de su territorialización).
Como ellos, el escultor y el dibujante no ven, prevén (se agitan acompañándose, etc.).
El espacio es esa pizarra, esa pared de luz (o de sombra) sobre la que el artista, ciego y bailarín, proyecta, inyecta gestos.

Proyectar es gesticular, trazar, rasgar,... roturar.

Trazos del trato con la vida.
El dibujo se dibuja de acuerdo con un ritmo de encrucijadas y vivencias (paradas y acometidas).
Cada instante es una marca en el dibujo que somos y cada marca el destello de un deseo.
Reverso-hoja de papel... lo que se cifra es una pizarra destinada a ser ocupada y desocupada, repetidamente, tentativamente... provisoria y deseada.

El lugar externo del dibujar -la pizarra, el reverso del espacio virtual- se vive como un escenario (espacio, amplitud) para el deseo y del deseo, como una materia espesa dispuesta a ser removida, rectificada....

Desde el reverso (visión del paprel como lugar a vaciar) la figura es el fondo del dibujo, su punto ciego.
Sólo hay figura desde la diferencia texto-contexto. Sólo existe marca desde la marca de la diferencia.
Uno no ve que no ve lo que no ve, pero la mirada puede adentrarse para ir más allá de la imagen.

Los trazos son rasgaduras, ventanas al vacío en la urdimbre espesa e invisible de la blancura de la hoja de papel.

Frente a un dibujo se puede mirar lo que no se ve, el fondo, la estructura, la urdimbre, la incompletud.
Dibujar instruye en el límite de la percepción, la concepción, y el afecto... en ver que no se ha visto lo que vemos.

El dibujo es un lugar de la memoria, un esquema para recordar discursos, un laberinto del que cuelgan historias.

El soporte del dibujo es el lugar (Khôra) en el que se sitúa el sitio (innombrable) que se presenta existente en tanto hace visible lo que en él existirá (o ya está) como dibujo.
Todo dibujo es un trazado sobre una pizarra.

¿Por qué una pizarra? una piedra pulida sobre la que se marca con tiza.

El vacío de la pizarra (del papel) -su lleno- es un lugar de interferencias sonoras, de miradas, de tacto y de palabra vinculadas al placer y al displacer en la apertura de todo cuerpo a otros cuerpos, medio sutil donde se gestionan todos los significantes del deseo, donde un cuerpo dibuja otro cuerpo con los gestos de la caricia, del olor, de la voz.
El fondo del dibujo es, en fin, un cuerpo, y se dibuja siempre sobre el fondo de un dibujo borrado.
Una sensación no es otra cosa que el dibujo que la realidad garabatea sobre nuestra superficie sensible; y conocer es generar un dibujo interno.
El dibujo externo incluye un gesto realizado sobre la realidad mientras pensar es sólo un dibujo metafórico, una metáfora dibujada del dibujar.

La pizarra es la metáfora de la realidad abierta y de la memoria olvidada.

Pizarra imborrable del todo (palimpsesto- palpitante) intemporal (siempre presente), lugar de la presencia eterna (Khôra), lugar de todas las determinaciones.
Espera contenida en un gesto y gesto contenido en una espera.
El dibujo enuncia desde la muerte (la detención).
La pizarra es nodriza y cementerio (la Khôra); dormitorio del sentido, a bordo del fondo, al borde del lenguaje, al filo de lo otro, al borde de nacer, del morir, de la tiniebla, del dibujo (figura de luz).

Conquistar el fondo es llegar a su conciencia y operar en ella, es ver la realidad exterior, y a uno mismo, como una máquina, activo, compensador, equidistante, equilibrante, configurante.

La pizarra (Khôra) apela a todas las figuras que nunca aparecerán. Depósito de todos los borrados, resonancia de todas las omisiones, cuerpo de todas las huellas (lugar de la ausencia). De ahí su noche, su abismo nacido de su saturación.

*

El emborronado de la pizarra desvela su hondura, su intimidad (lo indecible).
El dibujo es una memoria invisible.
La memoria es una pizarra mágica, pues en nuestro aparato psíquico, el dibujo es simultáneo al borrado... cuanto más es borrada una huella mnésica, más intensa es su marca.
Lo que se marca y sobre lo que se marca es un cuerpo, un pliego con la condición del pliegue que lo convierte en lo abierto.
Pliegue es otro nombre para crisis o intimidad de un sistema, interacción y externación de un ser.
La pizarra desvela su pliegue conforme deja ocultar, conforme es borrada y borra, desvela su pliegue conforme difiere.
Pizarra-metáfora de metáforas... lugar de gestación, renaciente (Fénix); crisol de todas las imágenes posibles (útero figural). Espejo cóncavo que no refleja sino la invención, el relámpago de la imaginación (pulsión).

Pizarra-cuerpo-memoria-espacio.

Lo abierto por excelencia es espacio de la abstracción, la simbolización, la emoción y la transmisión.
Lugar de superposición (pizarras pétreas y corpóreas). Noche.
La pizarra contiene la estructura del libro (que se abre en pliegos).
El universo es un gran pliego, cuerpo, una carnosa piedra mezcla de predicado y de sujeto.
La piedra es hecha por el acto de intervenir sobre ella al tiempo que ese acto de la piedra "haciéndose" hace al sujeto como agente, como efecto de la acción.
El dibujo es fisura sobre resquicio, intervalo sobre el intervalo, trabajo de irrealización, irrealización que realiza y distribuye él y en el espacio.

Espacio de recepción (del espectador).
Espacio imaginario.
Espacio simbólico de los nombres.

Eros y gestación-pizarra.
Cultura es cocción.

Los dibujos no son sensibles o inteligibles, son trazos del ser, del estar siendo y un trazo sobre el género (sobre la generación).
La pizarra es el movimiento, el lugar y el juego de colisiones y desplazamientos, el laberinto de la producción de la diferencia, de la diferencia de la diferencia.
Por esto que el dibujo se encuentra entre lo arbitrario y lo necesario, entre el mito y el proyecto, entre Dios y la muerte... entre la serpiente y el jaguar, entre madre y padre..., entre sombra y umbral.
“El dibujo, padre de nuestras tres artes, arquitectura, escultura y pintura, procede del intelecto (del cuerpo-mente) extrae de la pluralidad de aspectos de las cosas un juicio universal semejante a una fórmula o idea de todo lo existente en la naturaleza". (G, Vasari).
Sobre el fondo fértil de la realidad, los seres trazan su existencia... incluso lo más sólido plasma el pulso de una vibración, la secreción de un gesto: de un espacio.
Si el mundo es una pizarra, el sujeto es tiza y tizo que mancha ese soporte.
La tiza segrega imaginaciones, ocurrencias. La materia es lo que muestra el espacio (la Khôra) espacio que se muestra ausente mordiendo la materia....
Cada escultura es un molde que en negativo del espacio matriz de la materia y poso de la agitación.
El dibujo establece un lugar, introduce un extrañamiento, una grieta en lo real, grieta de lo real.
Como rasgo, la forma del dibujo (su ser dibujado) se afirma como un atisbo de abandono, como vestigio de lo informe, como no figura, como no-fondo. Gesto aún por hacer, gesto que creó el dibujo, que, en el dibujo marca otro trazo, otra estela.
Todo lo hecho es irreparable....
En el dibujo no hay nada evitable pero todo está sujeto a enmiendas (a corrección).
Cuando se dibuja para saber... el dibujo es el espacio del delirio sin norma, sin juicio previo, sin finalidad.

Formar así, es droga y remedio, trastorno y alivio.
La imagen extraordinaria se produce siguiendo el eje del delirio, del sueño, del herrar, del obstáculo.

Laboratorio de papeles (3) (30/04/11).
Dibujar/Dibujo 2.

Un dibujo es la fijación de un gesto que puede ser tomado como objetivo o como preparación (tentativa).

Como afirmación o como conjetura.

Pero, sobre todo, es una mancha.

Lugar de barrido, de expansión.

De las huellas del oso hasta los trazos del niño, se trata de un doble pliegue: hacia sí (experiencia); hacia fuera, expande el cuerpo más allá de la presencia y la percepción. Marcas materiales/mnémicas.
El trazo que es rastro del cuerpo, de su anhelo y titubeo que no sólo remite a ideas y proyectos, sino a lo más real del deseo de un sujeto, incluso a su pesar (a lo más perverso, delirante y autodestructivo).
Las marcas son anteriores a lo humano.
Lo vivo existe en una red de marcas químicas, gráficas, territoriales, gestuales.
La marca no es sólo una huella, es también el testigo del movimiento diferenciado previo a toda determinación de contenidos.
El rasgo es un lugar donde se evidencian procesos esenciales, cooperaciones que sirven de resonadoras para el desarrollo de un proyecto.
Saber instantáneo con el que nos medimos a la realidad.
El dibujo revela la fábrica del pensamiento y la emoción, la estructura de un saber.
El dibujo, como extensión del cuerpo, apunta a lo que el cuerpo mismo tiene de surtidor de trazos.
La pizarra del espacio es el formato que corresponde a un cuerpo diseminado que se activa como generación. Y cada dibujo, unos trazos que se despliegan en seno/fondo del espacio.
Los dibujos dibujan al hombre: el hombre dibuja su designio: el deseo dibuja los dibujos que dibujan al dibujante.
Organizar el espacio en el tiempo del dibujar es buscar la sensación de que todo esto funciona.
Es la soledad espacial quien dicta el deseo de composición, de borrado, de marcación. Llenar así, con imágenes y posiciones, el agujero de la falta y del exceso.
Cuerpo abierto (el propio dibujo) que en su encuentro (con el cuerpo trazador) materializa su distancia hasta corporizarla, transformando el intervalo entre ellos en rostro división y sutura.
Dibujar es entrar en el fondo oscuro de un universo extrañado, abismos del estar siendo, erosión recíproca que genera signos y estelas que afirman y abrasan.
Deshacerse al hacerse dibujo, rastro, polvo de estrellas, polvo de extrañeza que queda fuera de la posición y la trayectoria, que no pertenece del todo ni ha sujeto ni al tiempo.
Los trazos avanzan hasta atrapar la imagen (tarea de acecho y derribo).
Boceto, apunte, borrón, tentativa... etc.
Muestran cómo el caos de las impresiones e impulsos se ordena cuando lo formamos, cuando sobre la nebulosa opaca del pliego, el rasgo avanza como la línea de una enunciación que (no representa lo invisible irrepresentable) genera lo visible.
Y una vez instituido....

*

Proyectar.
¿Para qué queremos una revolución si no conseguimos un hombre nuevo? (H. Marcuse).
El futuro pertenece a los fantasmas (Derrida).
“Un pensamiento que se estabiliza se hace hipnosis y se transforma en ídolo" (Valery).
La pizarra es el paradigma de la metáfora.
La metáfora, como pizarra remite al espectro y a la saturación.
La metáfora, que es la metáfora del mito, por cuanto la pizarra es la metáfora de la metáfora.
Superposición de borrados, elipsis.

Elipsis (falta). Figura que consiste en omitir en la oración una o más palabras, sin perder el sentido, p-ej. ¿qué tal?.

Si la metáfora es la transferencia a una cosa de un nombre que designa otra, la elipsis del mito es metáfora de la metáfora (reducción de la metáfora) reducción al espectro, al fantasma.
El mito del origen es la fantasía del comienzo, del retorno, del inicio, de la repetición de la génesis.
El eterno comienzo supone un eterno borrado. Re-comienzo, re-borrado.
El filo del dibujo... urde mitos....
Mito que es hilo que teje.
El dibujo enreda, fabula.
Lo propio de las texturas (tejidos, textos) es reunir, juntar, organizar.

Un dibujo es una tentativa de mito, de fábula.
"Y un mito que es la narración de un delito" atribuido a los dioses.
La mitología es una memoria penal

Ídolos, deseos y fantasmas condensan un programa convirtiendo la libertad en orientación. Las operaciones acaban deduciéndose y reduciendo un objeto, sin objetivo, un propósito...
El diseño es designio.

Diseño para señalar que el dibujar objetivante de modelos de objetos.

Cada deseo de unificación surge sobre un fondo de desarreglo, de delito (se proyecta contra algo... Argan).
El dibujo es un proyecto (proyecta como proyectil) pero, sobre todo, el proyecto es un dibujo.
Figuraciones sobre un presente alternativo (futuro "acortado") desde el miedo, desde el asco ante lo intolerable.
El trazo proyectivo se obsesiona con una meta que se aleja como el horizonte, que no es un lugar.
Como la filosofía, cada proyecto es, en realidad, nostalgia, impulso a sentirse en casa en todas partes (al desestrañamiento) intolerancia al exilio, a la existencia (el mítico exilio de la culpa).
Se trata de evitar a toda costa lo extraño y lo oscuro.

Se proyecta para evitar la extrañeza. Esto equivale a instalarse en lo extraño genérico, o a encontrar una fórmula que domestique cualquier extrañeza. O abrirse a lo que acontezca, o cerrarse, incluyéndolo en alguna visión fundamentalista/apocalíptica.

El dibujo es un modo de establecer modelos de realidad. Los impulsos desencadenantes, la intencionalidad, son proyecciones nuestras sobre el mundo.
Proyectar es proyectarse, "propósito experimental", rasgos de orientación del movimiento imparable del deseo, del designio.

Designio-deseo impulsado, fluyente, arrastrante.
Proyectar es ponerse en un lugar sin lugar, hacerse cosa sintiente.
Fabular... deséante....

Cada proyecto surge como pulsación del deseo, y como voluntad de poder.
Como atolondrado surtidor de apetitos. Proyecto es preparación y vinculación de una transformación exterior supeditada a una modificación interior.
Construir consiste en sustituir lo inicial por lo inaugural.
El proyecto es el relato de legitimación de cierta estrategia, una especie de exterioridad (exteriorización) de la acción.
Proyectar delinea modos, movimientos, sendas estéticas.
La modernidad llegó entender la estética como proyecto, y como utopía (heterotopía) antropológica, entendió que la sociedad como obra de arte....
Fuerza utópica-fuerza erótica.
Proyecto como programa político/organizativo en libertad.
Todo proyecto es boceto/desencadenante.

*

En todas sus variantes, la subordinación del mito al significado del relato que lo desarrolla es lo que puede considerarse mitológico.
Mito es lenguaje de legitimación (narración causalizada, ordenada desde un origen...).
El proyecto busca la legitimación en su futuro por venir.

Edificio estrella... el que permite narraciones geométricas mitificantes….
Un edificio bien construido siempre estará legitimado en el futuro, aunque haya que adecuarlo y no sea mitificable.

Dibujar sobre los restos de grandes relatos, urdiendo un relato sin correlato en el que personas nada ejemplares cometen delitos que son reivindicados como gestos heroicos. Reivindicación de la perversión y la locura. Delito convertido en mito, que coincide con la conversión del mito en delito.

Una sociedad igualitaria supondrá que toda culpa que es mitificable, que todo deseo es legitimable y que todo hacer es irrepetiblemente único e irrevocable.

El héroe moderno es un delincuente reivindicado por delincuentes, quien oculta su dibujar y para quien la realidad entera puede mostrarse como material mitificable e irreductible, como un botín infinito.

*

“Todo lo que toco lo convierto en mito" (Oteiza).
“Si vivimos soberanamente, la representación de la muerte es imposible, pues el presente ya no está sometido a la exigencia del futuro. Vivir soberanamente es escapar, sino de la muerte, al menos de la angustia de la muerte" (Bataille).

La muerte es la certeza de la desaparición, es el lugar radical de la ausencia, el fondo inalcanzable de la vida que se hace presente estáticamente en el miedo nocturno como lugar radical del abandono.

Si se dibuja sobre un ámbito (fondo) de miedo e incertidumbre, desde la experiencia del desencuentro, y si de ese fondo surge todo proyecto, entonces el dibujo mítico (todo dibujo excesivo) intentará invertir el destino en origen como fantasma de restitución de un paraíso perdido anterior al origen (más allá de la muerte).
Un dibujo libre supondrá la instalación en un presente no sometido a la exigencia del futuro.

Un edificio es un contenedor de futuro cotidianizable… de lo repetible... mediador....
Contenedor de presentes extensibles.

La instauración de un presente sin futuro es en el arte apenas un instante imprescindible del acto creativo.
La ambición atolondrada (Midas) es la aversión al encuentro (voluntad de alteración). Juego que consiste en mostrarse invulnerable, en situarse en una posición ajena a la vida y la muerte.

Situarse fuera y arriba, concebirse en el interior del arcano del poder.
Mantenerse encima.

Oteiza mitoligizaba…
Nosotros no lo hacemos, simplemente vivimos lo originario, ritualizamos el inicio sin explicarlo, ni presumir de la ritualización. Fluimos entendiendo lo original en nuestro fondo inalcanzable.

Situarse en el mito es enunciar desde la eternidad, por encima de la vida, en el lugar de los "grandes hombres".
Si la pulsión de muerte es el esfuerzo por llevar lo vivo a la condición de inerte.

La pulsión de muerte es deseo erótico de transformar la muerte y lo muerto en estado sintiente, en ámbito fantasmático de la satisfacción carnal/matérica/química.

La aspiración de muerte es la indeterminación parasitaria anterior al nacimiento, la pertenencia a un cuerpo materno del que aún se es parte.... Pulsión caníbal, arcaica, nostalgia....

Para mí, la pulsión de muerte no es nostálgica, paradisiaca... es otra cosa: pulsión de transformación, pulsión de destino corruptible y mineral, pasión de lo podrido y del cristal....
Absoluto. Lo depositado en lo absoluto envuelto por la nada.

La patria es pulsión de muerte.
La soledad te invita a trabajar mientras te mata.

“Uno no hereda la tierra de sus antepasados, la toma presentada de sus descendientes" (proverbio massai).
“Podemos aspirar a ser excelentes ancestros" (Ovidio).

Ilusión tranquilizadora por no asumir la culpa de traer a este mundo de muerte seres para la muerte de este mundo. Ser excelsos ancestros es suponer que los jóvenes beben algo a los viejos, cuando es al revés.

El trato con el mundo lo hace obra, mito, oro, madre, uno.
La máxima consideración es condenación a no tocar (sacralización), condena del cierre narcisista, del goce auto erótico, clausura del otro y de lo simbólico.
Los dibujos no dicen, muestran, enseñan.
Inscribirse en el otro no es proyectar su alteración, ni alterarlo, sino dejar que se produzca la hospitalidad de su extrañeza.

Extrañeza hospitalaria generalizada, igualadora….

El dibujo no vive para el futuro pretende fijar el instante de una intuición/pulsión que de otro modo quedaría absorta en los flujos tormentosos de la conciencia.
Transmitir es transmitificar.
Dibujar antes de abstraer o construir, antes de saber, después de olvidar y de admitir, después de sustraer y destruir.
Dejar que el dibujo nos obre.
El dibujo es un lugar del olvido.

5. Antoni Vidler. “Diagrams of utopia”

Diagramas (1) (13/05/12)
Anthony Vidler: “Diagrams of utopia”
“The activist Drawing” (Lotus nº123, 2005).

La nueva Babilonia de Constant causó un gran impacto. Era una reunión, una recopilación de partes construibles (verificables) “fisionadas” en un conjunto…
Pensamos en los espacios enlazados de la nave Enterprise (“Odisea del espacio”….)
Constant usa elementos (partes) de la villa Radial, de la ciudad ideal de Chernikov o Leonidov, del Team 10, del Ciam, de Friedman…
Ciudad imaginaria hecha de retales de formalizaciones diversas…
Constant, busca un lenguaje para describir lo indescriptible… búsqueda de una configuración de un espacio (?) y una sociedad indefinidos…
Constant dibujó y maquetó conjeturas durante más de 20 años y nos hace ver un proceso incesante… que lleva a imaginar formas de vida novedosas.
Pero la fuerza singular de la moderna utopía urbana está en que descontextúa elementos comerciales (arquitectura de hierro) en una grafiación de efecto representacional.

“Representación” es aquí el forzamiento que hace Vidler para que un dibujo sea significante arquitectónico.

Dibujos que pueden “usarse” (que tienen el aspecto) como plantas, secciones y presencias de edificios.

Vidler llama arquitectura a los edificios.

No dibujos realísticos como los que se usan para convencer a los clientes, sino dibujos “esquemáticos” que asumen (reciben) cuestiones para las cuales no hay todavía respuestas.
Ninguna perspectiva, sólo bosquejos, <u>diagramas:</u>
Diagramas: presentaciones (?) como dibujos o maquetas, completos pero imprecisos, organizantes pero sin estructura.

Diagramas: presentación, configuración, dibujo sin más. No representativo, sino abierto a la significación representativa, al parecido con cosas.

Diagrama es palabra central en los últimos 10 años en el mundo de la arquitectura (desde 1995…)
Desde Toyo ito y Sejima, la nueva escuela de los países bajos (van Berkel, Bos) Eisenman (y sus “Diagrame Diaries”), etc…
Eisenman se presenta como un arquitcto de diagramas.
Hablan del diagrama de (en) arquitectura, no del esbozo, ni de la proyección geométrica…
Diagrama empieza teniendo una acepción negativa.
En el renacimiento diseño (dibujo?) es la palabra para el talento arquitectónico.

Diagrama
(Oxford Dictionary). Algo escrito (grama) letra del alfabeto, figura geométrica, lista escrita, registro, gama musical, figura compuesta de líneas que sirve para ilustrar una definición o una formulación, o una contribución a la demostración de un teorema.
Figura que, sin representar la apariencia exacta de un objeto, ofrece un esquema general que muestra las relaciones de las partes.
Sistema de líneas que señalan el encaminado o el resultado de una acción o proceso y las variaciones que lo caracterizan.
Trazos usados para simbolizar proposiciones abstractas derivadas de procesos mentales.

Diagramas… Grafo, diagrama de flujo, grafo categorial, esquema de función, mapa de relaciones… espacio de conexiones, espacios de descomposición.
Notas… Reacción catastrófica… cualquier grafiación usable en distintos contextos.
Un silogismo. Regla nemotécnica… etc.

Los arquitectos usan diagramas de flujo y de función de proximidad…
Diagramas de burbujas (o de bolas) (G. Alexander).
Un diagrama no es ni un esbozo, ni un proyecto.

Proyecto para Vidler es lo que puede ser construido.

Definición performativa de diagrama.
Pierce: un diagrama es un icono de relaciones inteligibles para la construcción de una objetivación.
Diagrama- abstracción gráfica (¿) indicadora (categorial, penetradora en el objeto (Deleuze).
Elision de la distinción entre el objeto y la copia.
Un diagrama es un objeto de suspensión de la realidad.

Diagrama – aquietamiento, suspensión de la com-prensión de la realidad.
Pausa, distancia, <u>mediación abierta</u>. Sueño desde lo real.

Las utopías son diagramáticas.

En todo diagrama catastrófico hay una utopía en ciernes, un germen utópico.

La planta de Sforzinda es más un diagrama que una planta y los reinos ideales de Hypnerotomachia Poliphili. Y la organización de la Utopía de Moro.
Son diagramas de relaciones, no figuras espaciales.
El diagrama separa la realidad y la copia.
Diagrama es el lugar feliz.
Lugar sin lugar, lugar del ningún lugar.
Es un producto del iluminismo, vehículo de la filosofía progresista de Turgot.
Dispositivo contemporáneo de la axonometría… etc.
XvIII – máquina espacial, máquina para castigar o educar, motor de la comunidad (Foucault).
Máquinas edificadas, con exigencias funcionales… Dourand (Tipos).

Diagrama funcional de distribución categorial del vacío y el lleno; dibujo-apalabrado.

Los diagramas han sido usados por filósofos, abogados… (XVIII, XIX)
El panóptico de Bentham.
<u>Diagramas performativos</u> – del funcionamiento abstracto entre obstáculos.

Diagrama para el realismo intelectual.
Teatro de la memoria, Mandalas, emblemas alquímicos….. Tarots.

Deleuze. El diagrama especifica de modo particular las relaciones entre la materia informe no organizada y la función no formalizante.
El diagrama une dos regímenes, el del espacio y el de el lenguaje.
Mapa-máquina que vincula una formación discursiva y otra no discursiva.

Un diagrama es un contenedor vacío que limita el decir al caber, al rebotar, al tener lugar… al hacer lugar.

Diagrama como malla, como rizoma.
Hay diagramas para todo ordenamiento social (tipológico).

Diagramas (2) (14/05/12)
Foucault en nuestra sociedad disciplinaria todo está ubicado en una malla.
(Grilla) en que se insertan los diversos diagramas.

Los diagramas con fluidos e inasibles porque admiten diversas atenciones: diversos sentidos.

No son representaciones del mundo, proponen un nuevo tipo de realidad, un nuevo modelo de verdad.
En un diagrama (sometido a palabras) aparecen puntos de emergencia o creatividad, de improbabilidad (configuraciones insospechadas) (Potencial de mutación).

Este potencial de mutación (de sentido) es el que hace del diagrama un mecanismo transgresivo (Deleuze y Guatari).
Genosko: El diagrama ofrece una vía de fuga desde la pura lingüística hacia una zona espacial desterritorializada.
La máquina diagramática (el diagramar) de señas elude el sistema territorializante de la semiología simbólica y significativa.

Diagramar es organizar en el plano.
Caricias y palabras descargadas de sentido convencional jugando a la paradoja insignificante (Asemiológicos, los diagrams).

Los diagramas son mal educados… no se comportan bien como signos estables de un sistema universal de significados… entran en el simulacro dialógico de la comunicación.
El diagrama es utópico – sin lugar… por definición.
Por ejemplo, la casa de la lujuria (Marqués de Sade) es un antimodelo…
Fourier diseña su comuna en forma de diagrama (1808-1825) como tipología espacial (falansterio). Estudia meticulosamente los detalles matemáticos de la socialidad y del placer, de la libertad de una comunidad. Toma el palacio como modelo negativo.
El Diagrama tipológico es una configuración sin escala, sin medida precisa, es una configuración topo-lógica.
La topo-grafía del falansterio es un lugar original suma de palacio, monasterio y grandes conjuntos.
Propiniendo una "ciencia general del lugar humano" en la que lo fundamental no es la protección sino la circulación.
El falansterio es una reclusión/confinamiento en el interior de un espacio por el que se circula (se hacen viajes y fiestas…).
Stendhal ilustra su autobiografía "Vida de Henri Brulard" con diagramas espaciales que mapean su espacio vital con iconos de sus estados de ánimo y sus relaciones sociales y sensuales (Buscar).
Perec… diagrama espacios vitales ("La vida instrucciones de uso").
Chombart de Lauwe… (París)
Hilde Heynen: (hablando de Nueva Babilonia): La tensión entre la estructura a gran escala y la estructura interna, más laberíntica, no está resuelta.
Adorno ve así el pensamiento utópico moderno: tensión entre el deseo del arte de ser utopía contra las constricciones sociales y la experiencia del arte de no ofrecerse como utopía (suministrador de varias ilusiones).
La obra de Constant (Para Heynen) es un proyecto que se esfuerza en ser expresión de la utopía histórica definitiva… negando lo deshonesto y lo falso de la vida social.
La máquina utópica de Constat es un complejo diagrama tridimensional.
Constant presenta Nueva Babilonia como una atmósfera en el espacio, conjunción de lo espacial y lo psicológico.

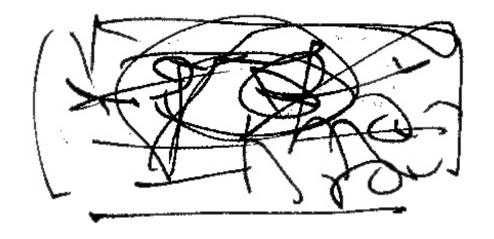
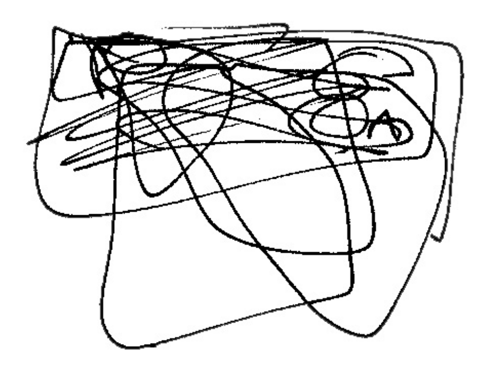
Diagrama como ambiente, como atmósfera de situación.
La ciudad radical es una parte de la Nueva Babilonia.

Propone un control de la luz y el sonido, reducción del trabajo… máximo espacio social.

La nueva Babilonia concreta:
Modelo social – Network (red/tejido) – fotografía (circulación) – sectores – laberinto dinámico – tecnología – intensificación del espacio.

Un plano (planta) es un vacio a ser rellenado de flechas, trayectos, objetos, sedencias… urgencias…
Una sección es una malla vacía a ser rellenada de estructuras, posiciones, vistas, iluminaciones… ecos…

Toyo Ito dice que la arquitectura de Segima es una "arquitectura diagramal"(1996)
Se considera edificio el equivalente al tipo de diagrama usado para describir la actividad cotidiana.

El diagrama espacial de los usos se hace edificio directamente… haciendo muro de la línea (límite).

Hay varios pasos diagramales (o niveles).
Nube de desplazamientos
Tejido habitacular de comunicaciones
Tejido estructural.
Diagramas de flujos (narracional).
Esquemas de estados (sedencias, ausencias).
Esquema de hitos (de referentes externos, sociales)
Esquemas de descomposición, agregación, tejido de vacíos (la fiesta).
Esquema de límites (bordes, umbrales).

Hay una corriente formal (configural) del diagrama y otra funcional (categórica, categorial).
R. Somol señala que el diagrama se ha transformado en materia de la arquitectura (mediación, medialidad) contra la representación.
El diagrama es el instrumento definitivo de la teoría y la práctica de la arquitectura.
Práctica diagramática como contraria de la visión tectónica (?) del edificio como signo legible de la construcción.

Concepción es diagramación.
Constitución es tensificación del contenedor.

El diagrama en su operar entre configuración y palabra, entre espacio y lenguaje, se hace proyectivo, performativo, antes que representativo.

Mediación, hipermedial… materia hipermedial, entre la ordenación y el transcurso.

Modo de la elaboración de la información (y del impulso formador) intermedia entre lo físico, lo filosófico y lo místico.

Diagrama – lugar hypermedial, ámbito del tantear / discurrir / fluir / significar / negar… etc.

Diagrama… disolución del icono, o
Icono soluble en palabras y ritos.

Episteme anti CIAM… visión renovada (superposición, fisión, fluidificación…
Juego sintáctico total…
Ámbito vacío de toda sintaxis
(Koolhas, Tschumi, …)

La biblioteca de Koolhas es un diagrama total de ciudad radical extrema… de ámbito extremo de lo social.

El diagrama también es un instrumento político (y psicológico) que enfrenta un nuevo orden social.
Nueva Babilonia es un ámbito creado por la tensión política, social e intelectual.

6. Giovanni Corbellini. “Diagramas, instrucciones de uso”

Diagramas II (19/05/12)
Giovanni Corbellini. “Diagramas, instrucciones de Uso” (Lotus nº 127)

En lo arquitectónico, los diagramas son pensados como attrezo gráfico (como acompañamiento de fondo, o como fondo).
Diagrama viene del griego: Día – a través; grama-> lo tramado, lo escrito, lo urdido.

Diagrama, así, es oferta que permite ser atravesada… Que permite navegar por lo tramado(lo configurado)
Configuración que se ofrece para ser leída, para ser atravesado en su superficialidad.
No es una representación, sino un campo de aventura, un mundo grafiado… dispuesto a ser habitado.
Lugar del realismo intelectual

Los diagramas incluyen palabras, datos, líneas, superficies… Son índices, listas, instrucciones de actos, diagramas de flujo…

Y dibujos no representativos.
Configuraciones de líneas, letras, notas… en la amplitud de un marco.

Para Deleuze son máquinas abstractas, dispositivos operativos conceptuales.
(Deleuze. “Diferencia y repetición”).
(Revista “Any” nº 23. Buscar).

Ámbitos con-figurados enigmáticos, depósitos de sentido implícito, organizaciones multisignificantes…

Hay diagrama cuando algo puede ser reconocido como configuración (o estructura) y se comporta como configuración.
El diagrama es instrumento de lectura (desde fuera) y de proyecto (desde dentro).
Es instrumento de proyecto en cuanto es instrumento de lectura.

El diagrama puede contener palabras, pero es fetiche apalabrante, y con palabras se activa su capacidad mediadora de la experiencia objetual.

Apalabrar un diagrama es desvelar su naturaleza inestable, transformadora, evolucionante, porque las palabras articuladas que admiten un diagrama son extra-vagantes respecto a la configuración parcial en que se ajustan.

Los diagramas sintetizan, aprietan, son condensaciones compre-siones (comprensiones).
Gropius – introduce los diagramas de ”bolas” que recogen interacciones funcionales topológicas (no métricas) (hablan de ocupación del espacio y presuponen una localización moral de los actos convencionales).
Estos diagramas son descriptores (funcionales).
Wittkower habla de esquemsa de “hilo de hierro” (de alambres) (geometría paladiana) y señala una “metodología compositiva”.

El diagrama es descompositivo, des-totalizador, des-integrador.

C. Alexander – sigue a Gropius…
K. Linch – busca relaciones entre percepción y estructura del espacio urbano (?)
Loos y Sejima – diagramas de tejidos…

La gran discusión de los primeros métodos de diseño fue la transformación de los grafos categoriales y conectivos en mallas de espacios vacíos (dualización).

Los diagramas señalados hasta aquí no son representativos (visibles), son narrativos, ordinales… procesativos… etc.

Los diagramas organizan (contienen) relaciones (son depósitos de relaciones)
Son configuraciones.
Los diagramas son máquinas para pensar, dispositivos que pueden modificar su grado de precisión y provocar “cortocircuitos lógicos”.
La arquitectura se aprovecha de otros transcursos (discursos, referencias) formativos

El diagrama evidencia o exhibe como enigma, su propia formación.

Hay diagramas organizativos (topo-formales) que acaban siendo “paradigmas” del control social (Bentham, Foucault, Deleuze).

Ebenezer Howard, para su “ciudad jardín”, propone un diagrama (configuración) genérica, sin lugar.
Koolhas es un gran diagramador (La Villette – La Biblioteca de París.., etc).
El diagrama es un mediador idóneo entre imaginación-genio – figuración – asombro y entre organizador y cliente.
Constant es un gran explorador de <u>diagramas convivenciales</u>.

Vedi Keith Albam y Jenny Miall Smith
“Diagramas,. The instrument of thought”
(Thames and Hudson, 1977).

L. Halplin. “The RSVP cycles”.

Los diagramas de Constant, Friedman, y los nuestros de la “ciudad radical”, son mediaciones inconcretables, son figuraciones abiertas, metódicas, para fantasear, críticamente la convivencialidad.

El diagrama se usa como aparato (mediación) generativo.

En el texto se habla de autonomía disciplinar que parece quererse referir al modo configural (planos…, etc) que tienen los arquitectos de proponer edificios y de recubrirlos de palabras y de misterio.

Eisemman usa esquemas geométricos (paramétricos) de lo envolventes edificatorios… (dibujos espacializados que pueden habitarse) (… para cualquier cosa). Esos esquemas pueden superponerse, interprenetrarse… interpretándolos como elementos constructivos o como discontinuidades, erc…

Eisemman transforma dibujos en edificios.

Para Eisemman el diagrama desarrolla una labor “represiva” en la que selecciona los signos (señas) que luego se consolidan en el proyecto.

Eisemmam: “Diagram. An original Scene of writing”.

Revista “Any”, nº 23 (Somol, Berkel y Bos).

Revista “Parámetro”.

Sistema general-> fisión, aplastamiento de esquemas figurales de distinto significado generando una unidad industrializable (Eisemman, Koolhas, Tchumy) (Cubismo procesativo).

Soriano: Se proyecta: sin escalas, sin forma, sin peso, sin planta, sin detalle,… sin gesto (buscar).

Deleuze: El diagrama no funciona en la dirección de la representación de un mundo persistente; produce una nueva especie de realidad, un nuevo modelo de verdad (?).

M. de Landa: Sólo en la habilidad de aventurar problemas podemos pensar y comunicarnos

diagramáticamente.

Diagrama. Lugar mediador (imaginal) del enigma-texto-aseveración-pregunta-problema.

Para R. Somol un diagrama es un medio configurado performativo.
Objetual-procesativo, específico-interdiagramal, sensible-conceptual (¿?), paradigmático-programativo.

Paradigma -> ver Agamben.

Diagramadores versus composicionistas

Descomposición – composición.

Diagrama y composición son momentos distintos (o planos diversos superponibles) de la actividad proyectual (ambiente-organización versus estructura industrial).

Diagrama – maquina imaginal o abstracta (Deleuze) de trabajo conceptual.

7. F. Soriano. “Diagramas

Diagramas III (23/05/12)
F. Soriano. “Diagramas”. (Fisuras 4 y 5).

Un diagrama es arquitectura directamente, es el espacio, la forma… lo construido.

Arquitectura como “fundamento que organiza”, o como principio organizador, o como lo “organizante”. Ni el espacio, ni la forma… La configuración abierta… siempre en el espacio (en la Khôra) y siempre “formándose”.

Sin lenguaje (?), ni metáforas (?)…

Diagrama es depósito y génesis del habla, que es pura metaforicidad. Sin palabras y gestos reflejos no hay diagrama.

Algoritmos gráficos. Complejos…
La concepción se hace “construcción”.

El diagrama no explica nada, y menos un concepto… (verbal).
Es un ámbito de resonancias de sentido, un lugar de reverberación de la significación.
Es el lugar del imaginar, imagen-generar… Y <u>una imagen es un choque de figura y palabra.</u>

El diagrama no representa nada, es “patico-formador” (como una ciénaga primordial).

El diagrama es una máquina no representativa de generar/negar sentido.
El diagrama es un procedimiento, un proceder…
El diagrama (para los arquitectos) era un esquema geométrico inicial. Presentaba una organización topológica

(Metrificable, definidora de un contenido a alojar en un tejido).

Los metodólogos buscaban relacionar grafos (de flujo o conectividad) con organizaciones habitaculares (tipológicas).

Probablemente en todo lo referente a la edificación lo diagramal debe de entenderse como una forma de internalización en un tejido habitacular implícito/omitido/ausentado.

Pero ojo, lo arquitectónico (la arquitectura) no es un objeto (no es el edificio, ni es un dibujo preciso, diseño de un edificio)… es un organizar abierto.

Soriano cree que concepción, concreción, construcción y uso son diluibles unas en otras. Pero socio-industrial y cotidianamente no es así.

El dibujo sigue siendo un instrumento de conocimiento, pero del proceder del dibujante nada más.

El diagrama no es la eliminación del lenguaje y la analogía.
Es lo contrario, la inmersión en el ámbito vacío (Khôra) donde se activa el lenguaje y la analogía.
El diagrama es la gran “máquina analógica”.

Abstraccción es todo, luego no significa nada.

Ver Contradicciones

Soriano no diferencia entre arquitectura y edificación, ni entre representación y no representación. No es sensible al océano del lenguaje y del trazo, donde todo el diagramar flota. Tampoco parece que sea muy precisa su utilización de la palabra “concepto”.
Trata de aproximar la noción/concepto de diagrama a su propia práctica proyectiva, pero arrasando con toda delicadeza conceptual.

8. M.H. Caraës y N. Marchand-Zanartu. “Imágenes de pensamiento”

Diagramas IV (26/05/12)
“Imágenes de pensamiento”
M.H. Caraës y Nicole Marchand-Zanartu
(editorial RMN, 2011).

Imágenes de lo pensado
Imágenes de lo que se piensa.
Imágenes pensantes.
Imágenes del pensar.

“Lo que nos parece digno de ser amado es siempre lo que nos decepciona, es lo inesperado, lo inesperable. Como si, paradójicamente, nuestra esencia tendiera a la nostalgia de esperar lo que siempre hemos tenido por imposible” (G. Bataille, Lascaux ou la naissance de l’art).

La imagen de la extrañeza es el fundamento del diagrama como “catástrofe” significante. La imagen de la extrañeza es la extrañeza de la imagen.

Una isla donde se esconde la melancolía, y un trazado sobre una postal que la mirada recorre una y otra vez, que se resiste al entendimiento. Una intensidad atravesada de algunos trazos.
La sorpresa se instala y volvemos a seguir las líneas con el dedo… hay palabras que cruzan el dibujo. Abandonamos el empeño. Al otro lado una leyenda. “Esquema sexual, S. Freud, 1895”. Es un esquema de la melancolía enviado por Freud a su amigo, W. Fliess (del Manuscrito, 9).
Esquema/condensación de dos universos pensados de un golpe. Pensamiento dibujo, el espacio de la hoja, lo inmediato visual. A esta figura inicial, enigmática, vendrán a unirse otras figuras después de exploraciones en otros campos del saber. Las llamaremos “Imágenes del pensar”.
Trazos, figuras… esquemas, dibujos, planos, trayectorias creadas para “familiarizarse” con lo que el lenguaje es incapaz de asumir. Es el aparecer del pensamiento en su efervescencia secreta.
Las “imágenes del pensar” parecen no pertenecer a ningún género pero atrapan nuestra mirada.

Imágenes del pensar. Imágenes que atrapan nuestra mirada y ponen en marcha agitadas búsquedas de sentido proyectando palabras sobre ellas

Focillon ve en la pintura china una mezcla de fuerzas oscuras y un dibujo clarividente (¿).

Figuras del pensar como figuras que exhiben su dimensión “pática” (pathos formel) dinámica, aplastada, emergente, violenta, declaratoria.

Estas imágenes han sido omitidas, evitadas.
Aquí es donde todo ocurre:
Las obras emergen de un trabajo de tanteos desde (sobre) figuras difusas, irregularidades, parciales, contradictorias… salidas de los limbos de lo impersonal.
El continente de las “imágenes del pensar” es inmenso y perturbador.
(Tablas casificatorias de animales: Linneo, Mendeleiev, Lammark, Darwin…, de colores, itten, Klee… etc). Juego de filiaciones secretas (las que intuye A. Warburg). Vértigo.
¿Dónde empieza el pensamiento? Qué usamos para encaminar al espíritu (al genio, al duende, a lo catastrófico).
Aquí está la plasticidad del dibujo, en cuyo seno todo es posible. En este dibujo (de un dibujar sin propósito) todo está en movimiento y no hay ninguna conclusión (completo pero no acabado).
Indicios e intuiciones aparecen juntas en figuras que no tienen ningún valor en sí pero que piden “declaraciones”, apalabramientos.
Las imágenes del pensar están destinadas en primera instancia a la mirada interior a la mirada del autor (imágenes de concepción).

Las imágenes del pensar son dibujos de concepción, dibujos “del contra”, dibujos del dejarse llevar… del ensayar sin propósito… de fluir.

Las imágenes del pensar son estratégicas, y <u>definen un lugar donde combaten sin fin la intuición y la razón.</u>

Lugar de la contra, lugar catastrófico, designificador, ausentiente… (ver Deleuze y Nancy).

Las imágenes del pensar no son ni a priori, ni a posteriori.

Son emergentes, son emergentadas, situacionistas, presentativas.

Son tentativas salvajes por atrapar (seccionar) lo que es fugaz e incierto.

El pensamiento mismo (como lo inaprensible de la agitación imaginal).

Erupción de ideas, erupción de tangibles desde la confusión.
La práctica de este “diagramar” es la práctica del hacer liberado, sin propósito.
La fulguración del trazar alimenta la construcción panóptica íntima, que exige un necesario ir y venir entre interior y exterior, entre conocido y desconocido.

El hacer diagramente es un hacer en que la barrera entre interior y exterior desaparece (hacer enajenado?)

En su doble impulsión, la “imagen del pensar” penetra en las profundidades del espíritu para recibir el secreto del mundo interior y volver a la superficie arrastrando gérmenes informes, pensamientos inmaduros, ideas balbuceantes, materiales necesarios para la invención.

Las imágenes del pensar no representan jamás el mundo tal como existe, sólo presentan enigmas cifrados de realidades inexistentes.

“Todo ocurre porque a fuerza de tiempo todo se reencuentra, y en la libre amplitud de los espacios y la sucesión continua del movimiento, todo se aproxima o se aleja, todo se une o se distancia, todo se combina o se opone, todo se produce o se destruye por fuerzas relativas o contrarias que, constantes y alternativas, animan el universo y hacen teatros en escenas siempre renovadas, con objetos renacientes sin cesar” (Georges Louis, Leclerc de Buffon, “Histoire nouvelle”).

La energía en todas sus facetas es el contenedor-movilizador del universo y la vida.

Buffon aconsejaba evitar dos cosas:
No tener método y querer relacionar todo en un sistema particular.

Se trabaja con método (con disciplina) pero lo descubierto no puede forzarse a quedar ubicado en un lugar preconcebido.

Las figuras no devienen “imágenes del pensar” más que a condición de estar en situaciones de relación en las que los signos funcionan (se vinculan) entre ellos. Los vínculos son a veces fuerte, otras débiles. En el fondo no hay nada más sutil, ni más maleable, que la relación-que no se desvela jamás totalmente procediendo por indicios.
Imágenes, pensamiento y sistema. Buscamos la solidaridad de estos tres términos.

Aquí el autor explica los diagramas elegidos para ilustrar este trabajo. Dice que eluden las figuras cosmológicas, anatómicas y físicas, los mapas, los mapamundis, y los atlas., los árboles de conocimiento, etc.

Buscamos imágenes sin sistema, los sistemas sin imágenes, y las imágenes sin pensamiento y sin sistema.
Hay “imágenes del pensar” en todos los campos del saber.
La imagen más antigua de esta obra es un “árbol de la vida” kabalístico, del siglo XII. Árbol admirable y único, “<u>sorprendente producto contemplativo de una geometría experimental de lo invisible”</u>.

*

Las imágenes que recoge esta obra son imágenes imprevisibles en razón a la altura de la intención y la fragilidad de la configuración.

Los autores han llamado a estos productos:
Valery: “Caracoles mentales” o “Ciclos cerrados”.
V., Hugo: “Espíritu deforme”.
Deleuze: “Diagramas”.
Kant: “Formas puras de la intuición”.

Estas configuraciones son únicas, excluyen la repetición.
Su esencia es tan singular que resulta imposible aventurar una concepción genética donde poder percibir como cada línea sigue o anticipa la precedente.
No hay continuidad. Hay pensamiento repartido en un trazado.
Una trayectoria que encuentra su término en su configurarse o que retoma su aliento hacia otro destino haciéndose un camino en el caos. Es la aurora o el crepúsculo del pensamiento, su precipitado químico (Kinésico).
¿La cristalización que nuestra mirada intenta agarrar?
Mallarme le dice a Valery ante una hoja del Coup de dés: Mire esta página y dígame si me he vuelto loco.
Ahora los autores reflexionan sobre la dificultad de clasificar las “imágenes del pensar” que han recopilado.

Es la misma dificultad con nuestras especies gráficas.

NOTAS

CUADERNO



Cuadernos.ijh@gmail.com
info@mairea-libros.com

